ABSTRACT

Anikmatul Khoiriyah, Afif. 2019. The Effectivenes of Animation Videos on Students' Higher Order Thinking Skill (HOTS) of Narrative Text For 8th Grade. Thesis. Graduate School. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisors: Dr. Arina Shofiya, M. Pd. And Hj. Umi Zahro', Ph.D

The role of teacher is very important. They are as stakeholder of teaching learning process. Therefore, a teacher should have a special ability to create interesting learning method based on curriculum purpose and students' potency. One of ways to make active learning in the classroom by certain strategy. In this research, Jeopardy is one of games that applied in the classroom. Japordy is one of games which related to questions to get or lose score chosen.

This research is an attemp, to know the significant different before and after being taught by using " Japordy" game based learning. Fifty eight (58) learners were randomly chosen with the age range was 13 to 15 years old. This study is conducted at Islamic Junior High School of 3 Trenggalek. The research employs quantitative approach by using quasi experimental design by employing non-randomized control group pre-test and post-test. This design is also called as non-equivalent control group designs. The data of this research is the score of the students' vocabulary and grammar score. The data is gained after administering pretest and posttest in both two groups. Independent sample t-test though SPSS 25.0 was used to analyzed the data.

The finding showed that the mean of vocabulary mastery on experimental group is higher than control group, it is 67.83 while for control group is 61.00. Then, for the mean of grammar achievement on experimental group is 68.03 and for control group is 61.00. Thus, this result indicated that "Japordy" had significant effect. The students demonstrated positive attitudes toward the use of the educational game in vocabulary mastery and grammar achievement. This research is worth doing because using this technique of learning in language education not only makes the students happy but also it increase their motivation, improve their confidence and they accept the material easily in their way.

Keywords: Jeopardy, Games-Based Learning, Vocabulary mastery, Grammar achievement

ABSTRAK

Anikmatul Khoiriyah, Afif. 2019. Keefektifan Video Animasi Terhadap Higher Order Thinking Skill (HOTS) Teks Narasi Siswa Kelas VIII. Tesis. Lulusan sekolah. Departemen Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Pembimbing : Dr. Arina Shofiya, M.Pd. Dan Hj. Umi Zahro', Ph.D

Peran guru sangatlah penting. Mereka sebagai pemangku kepentingan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kemampuan khusus untuk menciptakan metode pembelajaran yang menarik sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran aktif di kelas dengan strategi tertentu. Dalam penelitian ini Jeopardy merupakan salah satu game yang diterapkan di dalam kelas. Japordy adalah salah satu permainan yang berhubungan dengan pertanyaan untuk mendapatkan atau kehilangan skor yang dipilih.

Penelitian ini merupakan suatu upaya, untuk mengetahui perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan pembelajaran berbasis game "Japordy". Lima puluh delapan (58) peserta didik dipilih secara acak dengan rentang usia 13 sampai 15 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam 3 Trenggalek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen semu dengan menggunakan pre-test dan post-test kelompok kontrol non-randomized. Desain ini juga disebut sebagai desain grup kontrol non-ekuivalen. Data dari penelitian ini adalah skor kosakata dan skor tata bahasa siswa. Data diperoleh setelah pemberian pretest dan posttest pada kedua kelompok. Uji-t sampel independen melalui SPSS 25.0 digunakan untuk menganalisis data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata penguasaan kosakata pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, yaitu 67,83 sedangkan untuk kelompok kontrol adalah 61,00. Kemudian untuk rata-rata ketercapaian grammar pada kelompok eksperimen adalah 68,03 dan untuk

kelompok kontrol adalah 61,00. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa "Japordy" berpengaruh signifikan. Para siswa menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan game edukasi dalam penguasaan kosakata dan pencapaian tata bahasa. Penelitian ini layak dilakukan karena menggunakan teknik pembelajaran ini dalam pendidikan bahasa tidak hanya membuat siswa senang tetapi juga meningkatkan motivasi mereka, meningkatkan kepercayaan diri mereka dan mereka menerima materi dengan mudah dengan caranya sendiri.

Kata kunci: *Jeopardy*, *Pembelajaran Berbasis Game*, *Penguasaan Kosakata*, *Prestasi Grammar*

نبذة مختصرة

Anikmatul Khoiriyah ، عفيف. 2019. فعالية مقاطع الفيديو المتحركة في النصوص الروائية لمهارات التفكير العليا (HOTS) لطلاب الصف الثامن. فرضية. خريج مدرسة. قسم تعليم اللغة الإنجليزية. كلية التربية وتدريب المعلمين. معهد ولاية تولونغاغونغ الإسلامي (IAIN). المشرف: د. أرينا شوفية ، M.Pd. دكتوراه، أومي زهرع دان هج.

دور المعلم مهم جدا. هم أصحاب المصلحة في عملية التدريس والتعلم. لذلك ، يجب أن يتمتع المعلم بقدرة خاصة على إنشاء طرق تعليمية ممتعة وفقًا لأهداف المنهج وإمكانيات الطالب. تتمثل إحدى طرق جعل التعلم النشط في الفصل الدراسي في اتباع استراتيجيات معينة. في هذه الدراسة ، Jeopardy هي واحدة من تلك الألعاب التي تتعامل مع مسألة الحصول على النتيجة المحددة أو فقدانها. Japordy هي لعبة يتم تطبيقها في الفصل الدراسي.

هذا البحث هو محاولة لمعرفة الفرق الكبير قبل وبعد التدريس باستخدام التعلم القائم على الألعاب "جابوردي". تم اختيار ثمانية وخمسين (58) طالبًا بشكل عشوائي تتراوح أعمارهم من 13 إلى 15 عامًا. تم إجراء هذا البحث في SMP Islam 3 Trenggalek. تستخدم هذه الدراسة نهجًا كميًا باستخدام تصميم شبه تجريبي باستخدام الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة التحكم غير العشوائية. يشار إلى هذا التصميم أيضًا باسم تصميم مجموعة تحكم غير مكافئ. البيانات من هذا البحث هي مفردات الطلاب ودرجات القواعد. تم الحصول على البيانات بعد إعطاء الاختبار القبلي والبعدي لكلا المجموعتين. تم استخدام اختبار t للعينة المستقلة عبر SPSS 25.0 لتحليل البيانات.

أظهرت النتائج أن متوسط إتقان المفردات في المجموعة التجريبية كان أعلى من المجموعة الضابطة حيث بلغ 67.83 بينما كانت المجموعة الضابطة 61.00. ثم لمتوسط تحصيل القواعد في المجموعة التجريبية 68.03 وللمجموعة الضابطة 61.00. وهكذا فإن هذه النتائج تشير إلى أن "جابوردي" له تأثير كبير. أظهر الطلاب موقفا إيجابيا تجاه استخدام الألعاب التعليمية في إتقان المفردات والتحصيل النحوي. يستحق هذا البحث القيام به لأن استخدام تقنية التعلم هذه في تعليم اللغة لا يجعل الطلاب سعداء فحسب ، بل يزيد أيضًا من دوافعهم ويزيد من ثقتهم ويقبلون المواد بسهولة بطريقتهم الخاصة.

الكلمات الرئيسية: الخطر ، التعلم القائم على الألعاب ، إتقان المفردات ، الإنجاز النحوي